

LAPORAN TUGAS AKHIR RA.091381
PERIODE SEMESTER GENAP 2013-2014

JUDUL :

TAMAN WISATA BRAWIJAYA MALANG

TEMA :

ATRAKTIF



DOSEN KOORDINATOR :

Ir. M. SALATOEN P., MT

DOSEN PEMBIMBING :

Dr. Ir. MURNI RACHMAWATI, MT

MAHASISWA :

PRIDANY WIDYA A

3210100097

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

FINAL PROJECT REPORT RA.091381

EVEN SEMESTER PERIOD 2013-2014

TITLE :

BRAWIJAYA TOURISM PARK IN MALANG

THEME :

ATTRACTIVE



COORDINATOR :

Ir. M. SALATOEN P., MT

MENTOR :

Dr. Ir. MURNI RACHMAWATI, MT

STUDENT :

PRIDANY WIDYA A

3210100097

**ARCHITECTURE DEPARTMENT
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir :
TAMAN WISATA BRAWIJAYA MALANG
Tema: Atraktif



Disusun oleh:

Pridany Widya Ad'ha
NRP. 3210 100 097

Telah dipertahankan di hadapan
dan diterima oleh Tim Penguji Tugas Akhir RA. 091381
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 3 Juli 2014
Nilai : A

Pembimbing

Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT.

NIP. 196206081987012001

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir RA. 191381

Ir. Mochammad Salatoen P., MT.

NIP. 195108071981031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc, Ph.D.

NIP. 195904271985032001

LAPORAN TUGAS AKHIR RA. 091381
PERIODE SEMESTER GENAP 2013-2014

MAHASISWA : PRIDANY WIDYA A
NRP : 3210100097
JUDUL : TAMAN WISATA BRAWIJAYA MALANG
TEMA : ATRAKTIF
PEMBIMBING : Dr. Ir. MURNI RACHMAWATI, MT

ABSTRAK

Taman Wisata Brawijaya Malang adalah sebuah taman wisata yang menyajikan wisata petualangan melalui sarana wahana 4 dimensi. Taman wisata ini merupakan pengembangan dari Taman Wisata Senaputra Malang yang saat ini sudah tidak diminati pengunjung. Dengan konsep *amusement park* dimana wahana permainannya berupa bioskop 4 dimensi diharapkan taman wisata ini mampu menjadi ikon baru kota Malang. Keberadaan objek wisata semacam ini dirasa perlu mengingat banyaknya jumlah wisatawan yang datang ke kota Malang namun belum ada sarana rekreasi yang memadai di masa kini. Tema atraktif dipilih untuk menimbulkan kesan menyenangkan dan membangkitkan minat pengunjung terhadap objek serta dirasa mampu mewakili esensi dari sebuah bangunan wisata yang mampu menghadirkan kegembiraan. Karakter atraktif dimunculkan melalui sesuatu yang terlihat secara visual dan sesuatu yang dapat dirasakan/dialami secara langsung sehingga maksud dari tema itu sendiri mampu ditangkap oleh pengunjung.

Kata Kunci : Atraktif, Malang, Taman Wisata, Wahana Permainan

FINAL PROJECT REPORT RA. 091381

EVEN SEMESTER PERIOD 2013-2014

STUDENT : PRIDANY WIDYA A
NRP : 3210100097
TITLE : BRAWIJAYA TOURISM PARK IN MALANG
THEME : ATTRACTIVE
MENTOR : Dr. Ir. MURNI RACHMAWATI, MT

ABSTRACT

Brawijaya Tourism Park is a tourism park that serves adventure tours through 4-dimensional ride. This park is a development of Senaputra Malang Tourism Park which is currently not interesting for visitors. With the concept of amusement park where the ride is a 4 dimensional cinema this park is expected to become a new icon of the city of Malang. The existence of this kind of attraction is necessary considering the number of tourists coming to the city of Malang, but there is no adequate recreation facilities today. Attractive theme was chosen to create the impression of delight and arouse visitors' interest in the object and felt able to represent the essence of a building that is able to bring the excitement of travel. Attractive character generated through something that looks visually and something that can be felt / experienced directly the intent of the theme itself could be captured by visitors.

Keyword : Attractive, Malang, Tourism Park, Rides

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkat dan hidayahnya sehingga laporan tugas akhir ini mampu terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan dalam menempuh program sarjana di Jurusan Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Laporan tugas akhir ini berisi penjelasan tertulis mengenai tugas akhir yang dibuat yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman obyek rancang dari segala aspek baik dari kajian obyek rancang, tema, lokasi, konsep perancangan, dan juga aplikasi konsep rancangan pada obyek serta hal-hal lain yang berkaitan dengan obyek rancang.

Proses perancangan yang telah dilakukan selama satu semester tertuang dalam laporan ini sehingga mempermudah pembaca untuk memahami proses berpikir dari penulis. Diharapkan laporan ini mampu memberikan banyak manfaat dan menambah inspirasi bagi pembaca.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuan, dukungan, doa, dan kerjasama yang telah diberikan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir ini. Mohon maaf apabila terdapat ketidaksempurnaan dalam laporan ini.

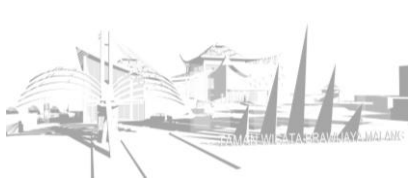
Surabaya, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	2
1.3 Lingkup Pelayanan dan Misi Obyek.....	2
1.4 Batasan Skala Pelayanan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM/TINJAUAN OBYEK.....	4
2.1 Judul dan Definisi Obyek.....	4
2.2 Korelasi Obyek dengan Tuntutan Kebutuhan Fasilitas.....	4
BAB III TINJAUAN SITE.....	12
3.1 Karakter Site.....	12
3.2 Potensi Site.....	15
BAB IV TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	17
4.1 Tinjauan Tema.....	17
4.1.1 Karakteristik Atraktif.....	17
4.2 Teori yang Mendasari Tema.....	18
4.3 Konsep Perancangan.....	19

BAB V APLIKASI KONSEP RANCANGAN PADA OBYEK.....	21
5.1 Konsep Gubahan Massa dan Ruang Luar.....	21
5.2 Konsep Bentuk/Wujud.....	23
5.2.1 Konsep Interior.....	25
 BAB VI UTILITAS.....	 26
6.1 Penghawaan.....	26
6.2 Fire Protection.....	26
6.3 Air Bersih.....	27
6.4 Air Limbah.....	27
6.5 Elektrikal.....	28
6.6 Pencahayaan.....	28
6.7 Keamanan.....	28
 BAB VII STRUKTUR.....	 29
7.1 Penentuan Sistem Struktur.....	29
7.2 Detail Struktur.....	30
KRITIK DAN SARAN.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	33



BAB I

PENDAHULUAN

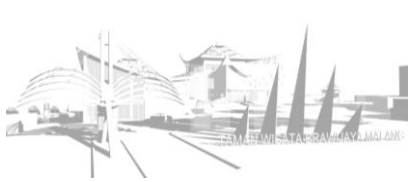
1.1 LATAR BELAKANG

Selama ini kecenderungan wisatawan yang datang ke kota Malang adalah untuk singgah, sedangkan kegiatan wisata itu sendiri dilakukan di kota Batu yang mana memang sudah terdapat obyek wisata yang memadai di Batu. Melihat fenomena ini dapat dikatakan bahwa Malang membutuhkan sebuah obyek wisata yang ikonik di dalam kota. Dengan demikian diharapkan wisatawan tidak hanya sekedar singgah melainkan dapat juga menikmati obyek wisata di kota Malang. Salah satu solusi atas permasalahan ini adalah memanfaatkan tempat wisata yang sudah berdiri namun seakan mati suri.

Kota Malang yang selama ini dikenal sebagai tujuan pariwisata memiliki beberapa aset pariwisata yang berupa taman wisata dalam kota. Salah satu yang cukup terkenal di era 1970an adalah Taman Wisata Senaputra. Fasilitas yang dimiliki taman ini berupa kolam renang, kolam pemancingan, arena bermain anak, outbound mini dan amphitheater. Didalamnya tergabung juga sanggar tari dan karate serta taman kanak-kanak. Seiring berjalannya waktu, Taman Wisata Senaputra berangsur-angsur ditinggalkan pengunjung baik karena desain taman wisata yang sudah kuno maupun karena fasilitas yang ditawarkan tidak menarik.

Pada tahun 2012 Kodam V Brawijaya selaku pemilik lahan mengambil alih Taman Wisata Senaputra. Setelah kepemilikan beralih, pihak Kodam mengadakan kerjasama dengan investor untuk memperbaiki taman wisata ini. Pihak investor berencana menjadikan taman wisata ini lebih modern menjadi taman wisata yang didalamnya terdapat wahana permainan (*amusement park*). Rencana ini juga dibarengi dengan perubahan nama dari Taman Wisata Senaputra menjadi Taman Wisata Brawijaya.

Perkembangan teknologi memunculkan sebuah alternatif wahana permainan yang berupa wahana 4 dimensi. Di banyak tempat wisata wahana ini menjadi wahana yang paling diminati dan ditunggu oleh pengunjungnya. Daya tarik wahana ini terletak pada kemampuannya membawa pengunjung untuk ikut masuk ke dalam cerita yang ditampilkan melalui efek visual, suara, angin, getaran, dan sebagainya. Alternatif wisata ini dirasa sesuai apabila dihadirkan di kota Malang, mengingat Malang belum memiliki sarana wisata sejenis ini.



Keberadaan objek rancang ini selain sebagai alternatif desain terhadap Taman Wisata Brawijaya yang akan dibangun tetapi juga sebagai wadah kebutuhan rekreatif khususnya bagi masyarakat kota Malang. Diharapkan dengan hadirnya objek ini mampu menjadi daya tarik bagi wisatawan yang pada akhirnya akan memberikan manfaat ekonomi pada masyarakat dan pemerintah setempat.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

1. Bagaimana mendesain taman wisata yang memenuhi persyaratan kepariwisataan yang baik?
2. Bagaimana mendesain taman wisata yang dapat memberikan daya tarik terhadap wisatawan?
3. Bagaimana mendesain taman wisata yang sesuai dengan kondisi kekinian?

1.3 LINGKUP PELAYANAN DAN MISI OBYEK

Batasan fungsi dari obyek ini sebagai sarana rekreasi dan komersil mempunyai ruang lingkup fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi Rekreatif

Merupakan fungsi utama dari obyek rancang ini. Memberikan fasilitas hiburan yang dapat merelaksasi pikiran pengunjung. Adapun fungsi rekreatif disini terbagi dalam beberapa wahana:

a. Wahana Permainan 4 Dimensi

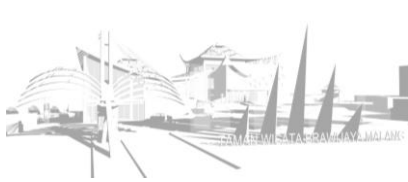
Berupa permainan simulasi yang menggunakan media bioskop 4 dimensi. Pada obyek rancang disediakan 4 buah wahana permainan yang masing-masing memiliki tema tertentu yaitu wahana yang bertemakan horror, adventure, fiction, dan action.

b. Wahana Mini Outbound

Ruang terbuka yang digunakan untuk aktivitas outbound.

c. Amphitheater

Ruang terbuka yang digunakan untuk menampilkan pertunjukan air mancur menari.



2. Fungsi Komersil

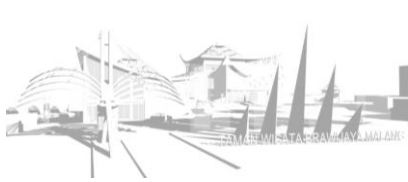
Berupa sarana yang sengaja disediakan untuk meningkatkan pendapatan obyek wisata, antara lain restoran, toko souvenir dan area permainan (*game center*).

3. Fungsi Penunjang

Berisi fasilitas yang menunjang operasional obyek wisata diantaranya kantor pengelola, fasilitas ibadah, area tiket, informasi, toilet, dan sebagainya.

1.4 BATASAN SKALA PELAYANAN

1. Masyarakat kota Malang
2. Wisatawan luar kota Malang
3. Masyarakat dari segala kalangan usia, khususnya yang ingin berwisata



BAB II

GAMBARAN UMUM / TINJAUAN OBYEK

2.1 JUDUL DAN DEFINISI OBYEK

Judul obyek rancang adalah Taman Wisata Brawijaya Malang. Kata Taman disini merepresentasikan arti dari tempat dengan daya tarik yang terdiri atas wahana permainan, biasanya memiliki sejumlah jenis wahana permainan yang berbeda bersama dengan toko, restoran dan gerai hiburan lainnya. Dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan *amusement park*.

Pengertian pariwisata adalah aktifitas perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk bersenang-senang, memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau waktu libur serta tujuan-tujuan lainnya (Zalukhu, 2009).

Kata Brawijaya mengacu pada Kodam V Brawijaya selaku pemilik lahan. Kodam V Brawijaya sendiri merupakan Komando Kewilayahan Pertahanan di provinsi Jawa Timur. Sedangkan Malang adalah lokasi dimana bangunan berada.

Kesimpulan :

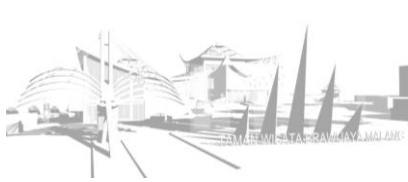
Taman Wisata Brawijaya Malang adalah sebuah tempat wisata yang terdiri atas wahana permainan bersama dengan toko, restoran dan gerai hiburan lainnya. Wahana yang disajikan disini berupa wahana petualangan melalui media bioskop 4 dimensi.

2.2 KORELASI OBYEK DENGAN TUNTUTAN KEBUTUHAN FASILITAS

- FASILITAS UTAMA

Fasilitas utama adalah meliputi segala sarana aktifitas yang dianggap penting dalam objek tersebut, juga merupakan alasan utama objek rancang ini dibentuk. Adapun fasilitas utama pada rancangan kali ini antara lain :

1. Wahana 4 Dimensi
2. Wahana Outbound
3. Amphitheater



- FASILITAS PENUNJANG

Fasilitas penunjang meliputi segala sarana aktifitas yang dapat menunjang atau mendukung dari aktifitas yang lain. Adapun fasilitas penunjang pada rancangan kali ini antara lain :

1. Ruang penerima

- Ruang informasi
- Lobby / hall
- Ticket box

2. Kantor pengelola

3. Restoran

- Stan makanan dan minuman
- Area makan dan minum
- Dapur
- Toilet

4. Toko souvenir

5. Area Permainan

6. Tempat ibadah

7. Area servis

8. Area parkir

- Parkir mobil
- Parkir bus
- Parkir motor

- PROGRAM RUANG

HALL UTAMA

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m ²)
1.	Lobby	1m2/orang	NAD	100	100
2.	Pusat Informasi	3 m2/orang	NAD	5	15
3.	Ruang Pemesanan Tiket		asumsi	4	12



4.	Ruang Pemeriksaan Tiket	2 m2/unit	asumsi	5	10
5.	Loker Penitipan Barang	1,2 m2/unit	asumsi	5	6
4.	Sirkulasi 30%				42,9
TOTAL					185,9

WAHANA PERMAINAN 4 DIMENSI

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m²)
Bioskop 4 Dimensi Kapasitas 50 orang					
1.	Kursi Penonton	2m2/orang	studi	50	100
2.	Jarak Layar	6x12 m	studi		72
3.	Ruang Proyektor	6,6x7,3 m	MH		48,18
4.	Area Layar	1,2x12 m	NAD		14,4
5.	Ruang Tunggu	1		50	50
6.	Ruang <i>pre-show</i>	1		50	50
7.	Area Keluar	1		50	50
8.	Sirkulasi 30%				115,4
TOTAL					500 x 4 = 2000
9.	Toilet Pria	WC 2m²/orang Urinoir @ 1.1 m² Wastafel @ 1 m²	NAD	4 6 4	8 6,6 4
10.	Toilet Wanita	WC 2m²/orang Wastafel @ 1 m²	NAD	6 4	12 8
11.	Sirkulasi 30%				611,58
TOTAL					2611,58

WAHANA MINI OUTBOUND

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m ²)
1.	Ruang Tunggu		asumsi		30



2.	Area Outbound	8 m2/ orang	NAD	50	40
3.	Basecamp				100
4.	Sirkulasi 30%				51
TOTAL					221

AMPHITEATER

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m²)
1.	Auditorium		TS	100	600
2.	Stage	100 m2	NAD		100
3.	Luas Samping	100 m2	NAD		100
4.	Ruang Persiapan		asumsi		9
5.	Ruang Teknisi		asumsi		9
6.	Ruang Ganti Pakaian	5 m2/ orang	NAD	10	50
7.	Ruang Rias	5 m2/ orang	NAD	10	50
	Sirkulasi 30%				275,4
TOTAL					1193,4

RESTORAN

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m²)
1.	Ruang Makan	1.4m2/orang	NAD	100	140
2.	Dapur	20% area makan	NAD	1 unit	28
3.	Gudang Basah	10% area makan	NAD	1 unit	14
4.	Gudang Stok	10% area makan	NAD	1 unit	14
5.	Kasir	4 m2/orang	NAD	2 orang	8
6.	Toilet Pria	WC 2m²/orang Urinoir @ 1.1 m² Wastafel @ 1 m²	NAD	3 4 2	6 4,4 2
7.	Toilet Wanita	WC 2m²/orang Wastafel @ 1 m²	NAD	4 3	8 6
8.	Ruang Karyawan	5,5 m2/orang	NAD	5	27,5
9.	Sirkulasi 30%				77,37
TOTAL					335,27



TOKO SOUVENIR

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m²)
1.	Kios Souvenir	9 m2/ unit	asumsi	10	90
2.	Gudang		SB	1	20
3.	Sirkulasi 30%				33
TOTAL					143

KANTOR PENGELOLA

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m ²)
1.	Lobby dan Resepsionis	1 m2/ orang	NAD	10	10
2.	Ruang Kepala Pengelola	15 m2/ orang	MH	1	15
3.	Ruang Sekretaris dan Bendahara	6 m2/ orang	MH	2	12
4.	Ruang Staff Pengelola	6 m2/ orang	MH	20	120
5.	Ruang Rapat		asumsi	1	30
6.	Ruang Karyawan	3 m2/orang	MH	20	120
7.	Toilet Pria	WC 2m ² /orang Urinoir @ 1.1 m ² Wastafel @ 1 m ²	NAD	2 4 2	4 4,4 2
8.	Toilet Wanita	WC 2m ² /orang Wastafel @ 1 m ²	NAD	2 2	4 2
9.	Pantry			1	16
10.	Sirkulasi 30%				101,8
TOTAL					441,2

AREA PARKIR

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m ²)
1.	Sepeda motor	1,68m ² /unit = (dibulatkan) 1,7m ² /unit	NAD	55	93,5



2.	Mobil	25 m ² /unit	NAD	40	1000
3.	Bus	60 m2/unit	NAD	5	300
4.	Sirkulasi 30%				420
TOTAL					1813,5

RUANG UTILITAS

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m ²)
1.	Ruang pompa	20 m ² /mesin	NAD	2 unit	40
2.	Ruang trafo	10 m ² /mesin	NAD	2 unit	20
3.	Ruang genset	20 m ² /mesin	NAD	2 unit	40
4.	Ruang panel		studi		20
5.	Gardu listrik		studi		20
6.	Ruang AHU	1/50 x luas ruang	MEE	1/50 x 6000	120
7.	Ruang tandon		studi		40
8.	Loading dock	2,5 x 3 = 7,5 m ²	NAD	2 ruang	15
9.	Tangga	5,46 m ²	NAD	2 buah	10,92
10.	Shat pipa	3 m ²	studi	1 unit	3
11.	Shaft sampah	1 m ²	studi	1 ruang	1
Sirkulasi 30%					94,52
TOTAL					409,6

MUSHOLLA

No.	RUANG	STANDARD	SUMBER	KAPASITAS	LUAS (m ²)
1.	Mushalla Laki-laki	1,7 m ² / orang	asumsi	20	34
2.	Tempat wudlu laki-laki	1 m ² / orang	asumsi	3	3
3.	Mushalla Perempuan	1,7 m ² / orang	asumsi	20	34
4.	Tempat wudlu perempuan	1 m ² / orang	asumsi	3	3



5.	Toilet Pria	WC 2m ² /orang Urinoir @ 1.1 m ² Wastafel @ 1 m ²	NAD	3 4 2	6 4,4 2
6.	Toilet Wanita	WC 2m ² /orang Wastafel @ 1 m ²	NAD	4 3	8 6
7.	Sirkulasi 30%				30,1
TOTAL					130,5

TOTAL LUASAN

No.	RUANG	LUAS (m2)
1.	Hall Utama	185,9
2.	Wahana Permainan 4 Dimensi	2611,58
3.	Wahana Mini Outbound	221
4.	Amphiteater	1193,4
5.	Restoran	335,27
6.	Toko Souvenir	143
7.	Kantor Pengelola	441,2
8.	Area Parkir	1813,5
9.	Ruang Utilitas	409,6
10.	Musholla	130,5
TOTAL		7484,95

Keterangan :

NAD (Neufert Architect's Data)

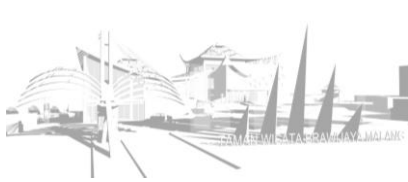
MEE (Mechanical Electrical Equipment For Buildings)

MH (Metric Handbook Planning and Design Data)

TS (Time Saver Standard)

LUAS BANGUNAN TOTAL = 7484,95 m2 dibulatkan 7500 m2

TOTAL LUAS LAHAN = 21.750 m2



PERHITUNGAN PENENTUAN JUMLAH PARKIR

Asumsi pengunjung harian 100 orang.

- Asumsi penggunaan mobil 80% dari total pengunjung.

$80\% \times 100 = 80$ orang, rata-rata 1 mobil dianggap memuat 3 orang

$$= 80 : 3$$

$$= 26,6 \text{ dibulatkan } 27$$

Disediakan 27 parkir mobil dan 5 parkir untuk pengelola serta tambahan untuk hari libur (asumsi) 8 parkir mobil maka total parkir mobil yang disediakan $27 + 5 + 8 = 40$.

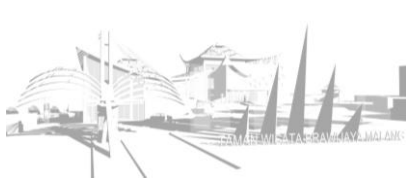
- Asumsi penggunaan motor 90% dari total pengunjung

$90\% \times 100 = 90$ orang, rata-rata 1 motor memuat 2 orang

$$= 90 : 2$$

$$= 45 \text{ motor}$$

Asumsi pengelola sekitar 10 motor maka total jumlah parkir motor setidaknya memuat $45 + 10 = 55$ motor.



BAB III TINJAUAN SITE

3.1 KARAKTER SITE

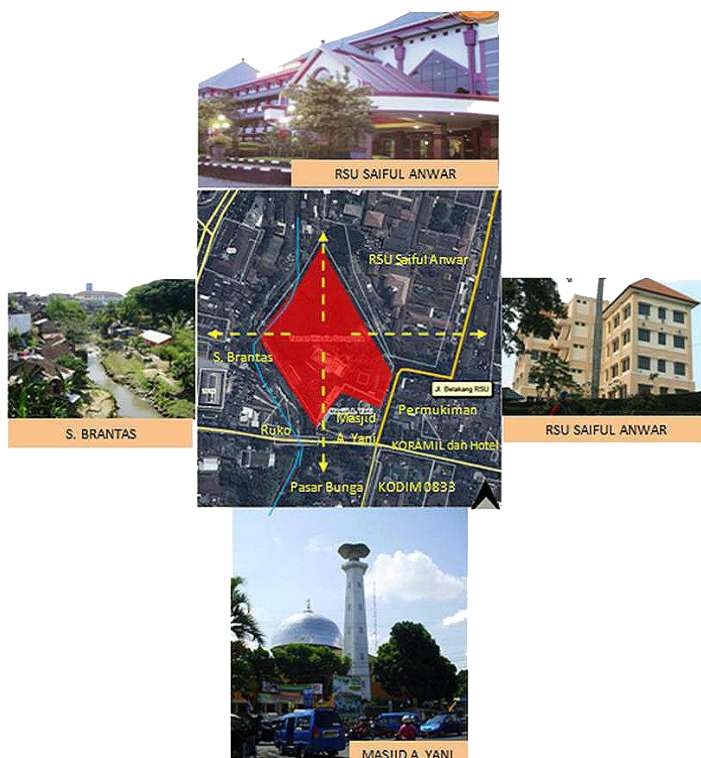
Lahan terletak di kota Malang, Jawa Timur. Lahan termasuk pada wilayah Malang Tengah, blok peruntukan V dimana terdapat pemusatan kegiatan di Alun-Alun Tugu dengan fungsi kegiatan dominan sebagai pusat pemerintahan dan perkantoran serta fasilitas umum pendidikan skala kota.

1. Lokasi



Lokasi lahan adalah di Jalan Belakang RSU kelurahan Klojen kecamatan Klojen Kota Malang. Menurut peta, lahan terletak di tengah kota Malang yang masih berdekatan dengan Balai Kota.

2. Neighborhood Context



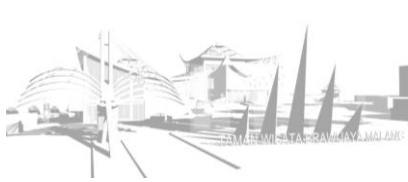
Batas-Batas Lahan :

Utara : RSU Saiful Anwar

Selatan: Masjid Ahmad Yani, jalan masuk site utama, permukiman penduduk

Timur : RSU Saiful Anwar

Barat : Sungai Brantas



3. Site and Zoning



Lahan terletak pada daerah berwarna merah pada gambar, peruntukan lahan termasuk ke dalam fasilitas umum. Berdasarkan RDTRK Malang Tengah peraturan yang terkait dengan lahan adalah sebagai berikut :

Luas Lahan	: 21.750 m ²
KDB	: 80% - 90%
KLB	: 1-3 lantai
GSB	: 1-5 meter
Sempadan Sungai	: 10-15 meter dari bibir sungai

4. Legal

Ketentuan peraturan untuk fasilitas pelayanan umum skala regional dengan kode FP-1 :

1. Tidak diperkenankan dibangun industri dan pertambangan
2. Jenis penggunaan ruang yang diperbolehkan adalah fasilitas pendidikan, kesehatan, peribadatan, RTH. Perdagangan dan jasa, perkantoran, sub terminal, TPS secara terbatas
3. Pemanfaatan fasilitas pelayanan umum skala regional tidak boleh berubah
4. Dilengkapi sistem utilitas yang memadai, yaitu jaringan air bersih, drainase, air limbah, persampahan, listrik dan telekomunikasi
5. Penyediaan parkir sesuai kebutuhan
6. Minimal berada pada jalan lokal

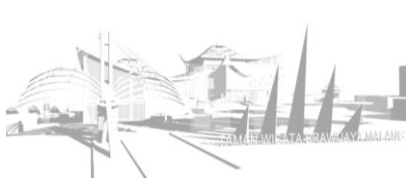
5. Natural Physical Features

- Topografi

Kemiringan lahan sebesar 6% dan berada pada daerah aliran sungai brantas dengan kondisi tanah berkontur.

- Geologi

Jenis tanah di Kecamatan Klojen adalah jenis alluvial kelabu dan latosol coklat kemerah-merahan mempunyai sifat fisik yang cukup baik dan tahan terhadap erosi. Lokasi Malang



yang berada dekat dengan pegunungan membuat lapisan tanah kerasnya tidak begitu dalam, sehingga tidak memerlukan perlakuan konstruksi yang istimewa untuk pondasinya.

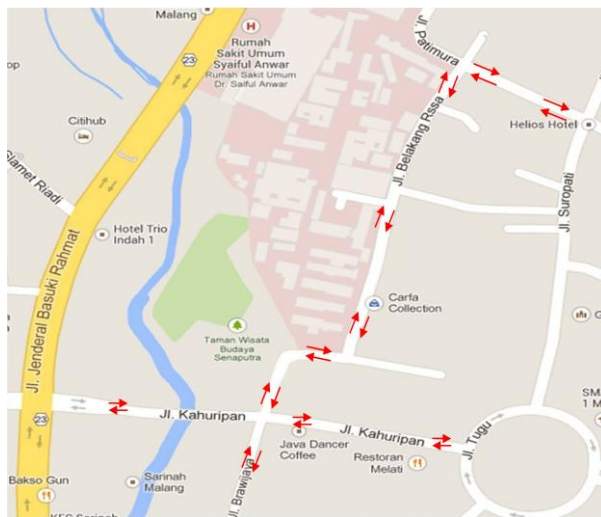
- Hidrografi

Lahan berbatasan dengan Sungai Brantas pada sisi barat. Arah aliran air hujan dari tapak mengarah menuju sungai.

- Vegetasi

Vegetasi yang terdapat di dalam lahan adalah pohon trembesi dan pohon beringin.

6. Circulation



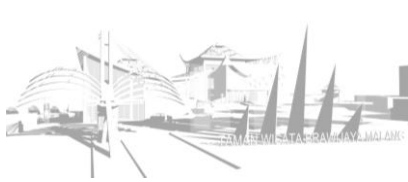
Lahan berbatasan dengan Jl. Belakang RSUD (lebar ± 10 m) di sebelah Tenggara lahan. Jalan ini memiliki sirkulasi kendaraan dua arah dan tergolong kedalam jalan lingkungan. Jalan ini merupakan satu-satunya akses mencapai lahan. Arah sirkulasi seperti terlihat pada gambar.

7. Utilities

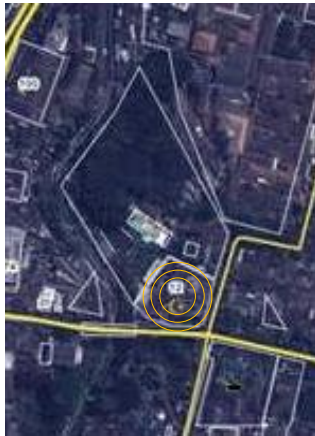
Jaringan utilitas yang mencapai lahan meliputi jaringan listrik, jaringan telekomunikasi, jaringan air bersih, dan jaringan drainase. Di sekitar tapak sudah terdapat saluran drainase (pematusan).

8. Sensory

Lokasi lahan yang berada di pinggir aliran sungai Brantas berpotensi untuk memaksimalkan view kearah ini. Kebisingan di lahan relatif rendah dan tidak banyak terganggu oleh kebisingan dari jalan raya. Hal dikarenakan sisi lahan yang berbatasan langsung dengan jalan hanya sebatas pintu masuk. Pada jam-jam tertentu kebisingan yang



terjadi dihasilkan oleh Masjid A. Yani yang pada saat-saat tertentu mengumandangkan adzan. Suara adzan terdengar cukup keras dari dalam lahan.



9. Climate

Keadaan klimatologi Kecamatan Klojen menunjukkan bahwa :

a. Temperatur rata-rata 24,4°C dengan spesifikasi temperatur dalam setahun :

- Bulan Desember-Mei siang hari berkisar antara 20-25°C.
- Bulan Juni-Agustus pada siang hari 20-28°C.
- Bulan September-November pada siang hari suhu berkisar antara 20-25°C.

b. Curah hujan setahun 1998 mm.

c. Curah hujan rata-rata 82 mm.

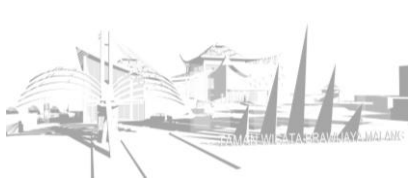
d. Rata-rata kelembaban udara berkisar 79%-86%. Dengan kelembaban maksimum 99% dan minimum mencapai 40%.

e. Kecepatan angin rata-rata 35 Km/jam dengan arah angin berasal dari Barat Daya.

3.2 POTENSI SITE

1. POTENSI

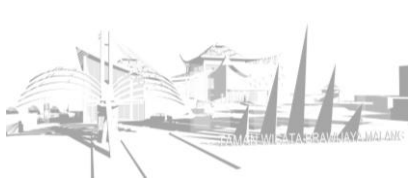
- Lahan terletak di pusat kota dengan akses jalan dan transportasi umum yang sudah memadai sehingga tidak sulit untuk mencapai lahan.
- Sudah memiliki jaringan utilitas yang lengkap meliputi jaringan listrik, jaringan telekomunikasi, jaringan air bersih, dan jaringan drainase.



- Di sekitar lahan terdapat hotel yang memungkinkan bagi wisatawan luar kota yang menginap di hotel untuk mencapai lahan dengan mudah.
- Terdapat potensi view yang cukup bagus ke arah sungai Brantas.
- Terdapat fasilitas publik yang memadai di sekitar lahan.

2. PERMASALAHAN

- Entrance lahan berada pada sudut tikungan jalan dan terlihat agak tersembunyi sehingga entrance agak sulit ditangkap oleh mata pengendara.
- Lahan berada di jalan lingkungan sehingga tidak banyak orang yang memilih lewat jalan ini oleh karena itu seringkali orang tidak mengetahui keberadaan objek wisata.



BAB IV

TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

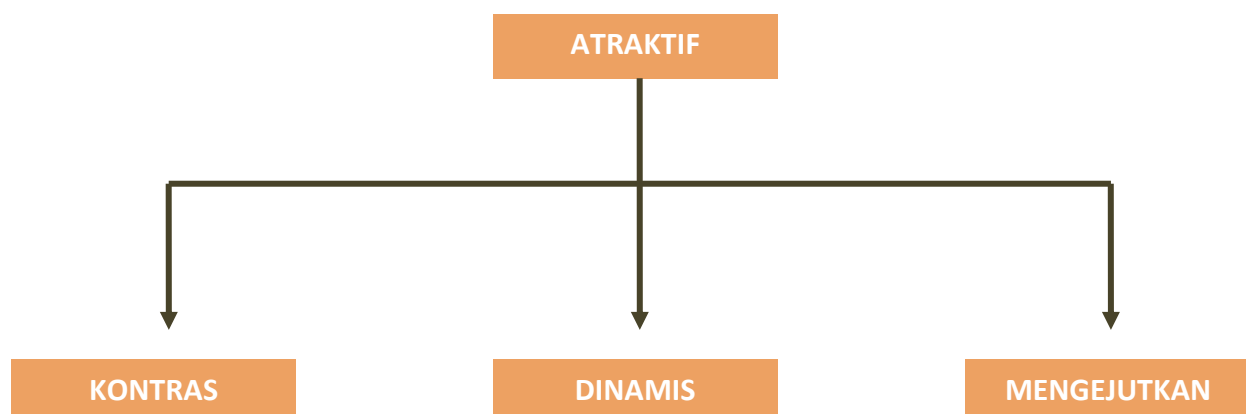
4.1 TINJAUAN TEMA

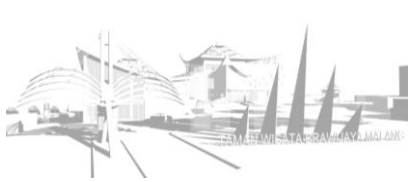
Salah satu persyaratan arsitektural bangunan wisata adalah memiliki tampilan bangunan yang bisa menarik perhatian masyarakat. Jika kita mendatangi sebuah tempat wisata, kesan yang kita dapatkan adalah menyenangkan. Pada hakikatnya ketika seseorang berada di tempat wisata dia haruslah merasakan perasaan senang, terhibur, dan penuh dengan kegembiraan. Kesan tersebut muncul karena adanya suatu daya tarik dari tempat wisata tersebut. Berdasarkan persyaratan dan kesan yang ingin ditampilkan oleh obyek rancang maka dipilihlah tema atraktif. Tema atraktif dirasa mampu mewakili esensi dari sebuah taman wisata yang bersifat menyenangkan dan mampu membangkitkan minat seseorang terhadap hal tersebut.

Pengertian atraktif adalah sesuatu yang menarik melalui kecantikan, bentuk, karakter, dan lain-lain, bersifat menantang yang dapat membangkitkan minat seseorang terhadap sesuatu tersebut.

4.1.1 KARAKTERISTIK ATRAKTIF

Berdasarkan definisi tema yang diperoleh, karakter atraktif yang dapat dikaitkan dengan objek rancang adalah :





1. Kontras

Sesuatu dikatakan atraktif apabila sesuatu tersebut kontras terhadap lingkungannya. Kekontrasan tersebut menjadikannya menonjol sehingga mampu menarik perhatian sekelilingnya dan menggugah seseorang untuk menikmati atau melihatnya.

2. Dinamis

Dinamis berarti tidak statis, tidak membosankan, mengalir secara berkelanjutan. Dinamis berarti tidak monoton dan menghasilkan sesuatu seperti variasi bentuk, komposisi warna, sehingga mampu menarik perhatian.

3. Mengejutkan

Sesuatu yang mengejutkan mampu menggugah emosi dan memainkan psikologi seseorang. Adanya kejutan bagaikan sebuah misteri yang akan menimbulkan rasa penasaran seseorang. Dengan demikian sesuatu yang mengejutkan mampu menjadi salah satu trik untuk menarik perhatian.

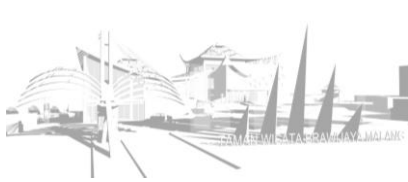
4.2 TEORI YANG MENDASARI TEMA

Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dapat juga dikatakan mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Menurut Anthony C. Antoniades dalam Poetic Architecture, prinsip-prinsip metafora dalam arsitektur adalah sebagai berikut :

- a. Berusaha memindahkan referensi-referensi dari satu objek (konsep atau obyek) ke yang lain.
- b. Berusaha untuk “melihat” sebuah subjek (konsep atau obyek) seolah itu sesuatu yang lain.
- c. Memindahkan fokus penelitian kita dengan cermat dari satu area konsentrasi atau satu pemeriksaan ke yang lainnya (dengan harapan melalui perbandingan tersebut atau melalui perluasan tadi kita dapat menerangkan subyek perenungan kita dalam cara yang baru).

Kategori metafora yang digunakan dalam penjabaran tema ini adalah *intangible metaphors*. Menurut Anthony C. Antoniades pengertian *intangible metaphors* adalah sebagai berikut :

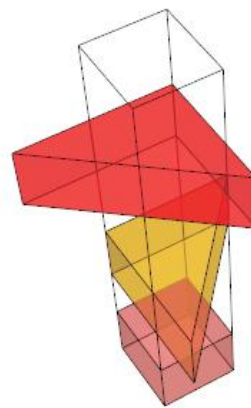


Those in which the metaphorical departure for the creation is a concept, an idea, a human condition, or a particular quality (individuality, naturalness, community, tradition, culture). Maksudnya yaitu yang menggunakan subyek kreasinya berupa : konsep, gagasan, kondisi manusia, atau suatu kualitas tertentu (kepribadian, kewajaran, komunitas, tradisi, budaya). Memetaforakan sesuatu yang tidak dimunculkan dalam “bentuk” arsitekturnya melainkan dimunculkan melalui konsep, ide, sebuah kondisi atau sebagian dari karakternya.

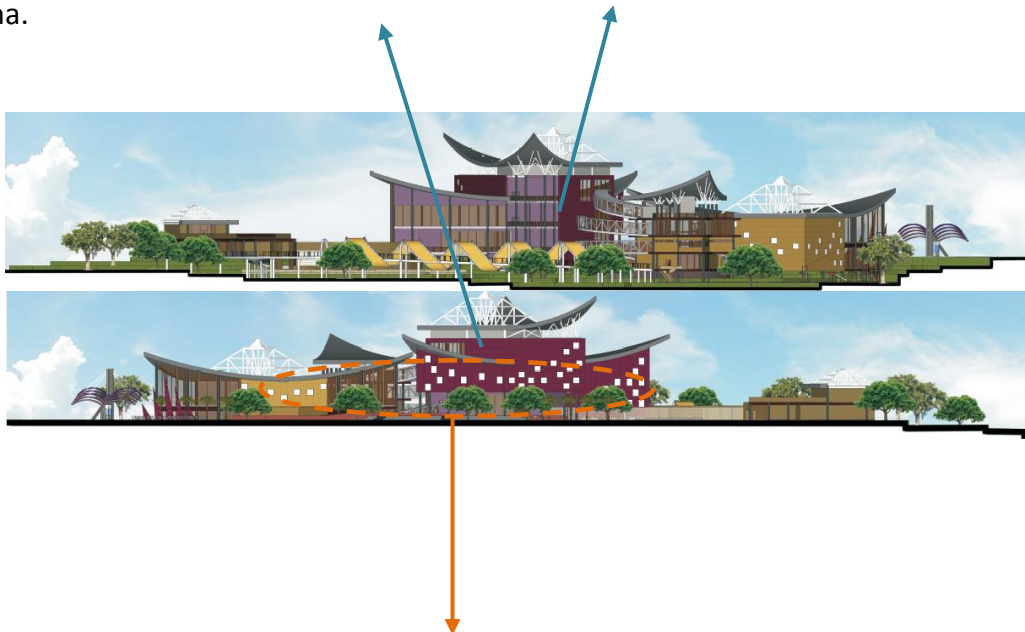
4.3 KONSEP PERANCANGAN

1. Kontras

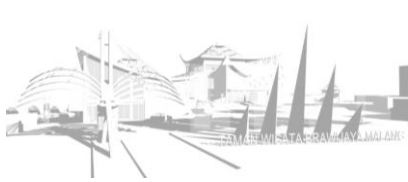
- Penggunaan geometri segitiga yang disandingkan dengan persegi dimana segitiga menjadi dominan terhadap persegi.



- Dalam suatu komposisi massa terdapat satu penegasan/artikulasi melalui perbedaan warna.

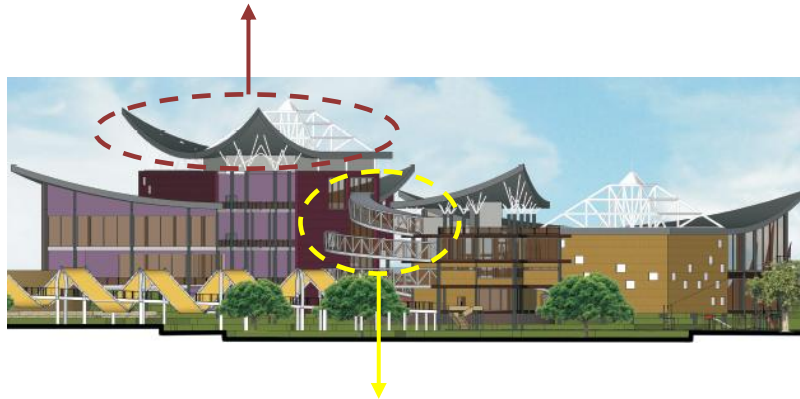


- Penggunaan pola persegi pada fasad yang memiliki sifat kaku untuk menegaskan siluet atap yang berbentuk lengkung.



2. Dinamis

- Penggunaan geometri segitiga karena segitiga memiliki sifat dinamis. Segitiga dapat menunjukkan pergerakan berdasarkan ke mana mereka menunjuk.
- Atap yang dibuat melengkung untuk memberi kesan dinamis.

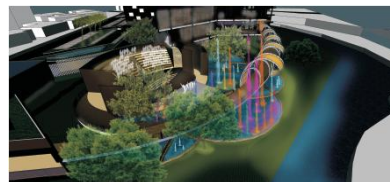


- Sirkulasi penghubung antar massa ditata seperti lintasan roller coaster yang meliuk-liuk, naik-turun.
- Pola persegi pada fasad ditata mengikuti siluet atap yang berbentuk lengkung dan berkesinambungan di sisi yang satu dengan yang lain.



3. Mengejutkan

- Terdapat air mancur di beberapa spot yang tujuannya untuk memberi kejutan pada pengunjung.



- Fasad yang dapat menyala berwarna-warni pada malam hari.



BAB V

APLIKASI KONSEP RANCANGAN PADA OBYEK

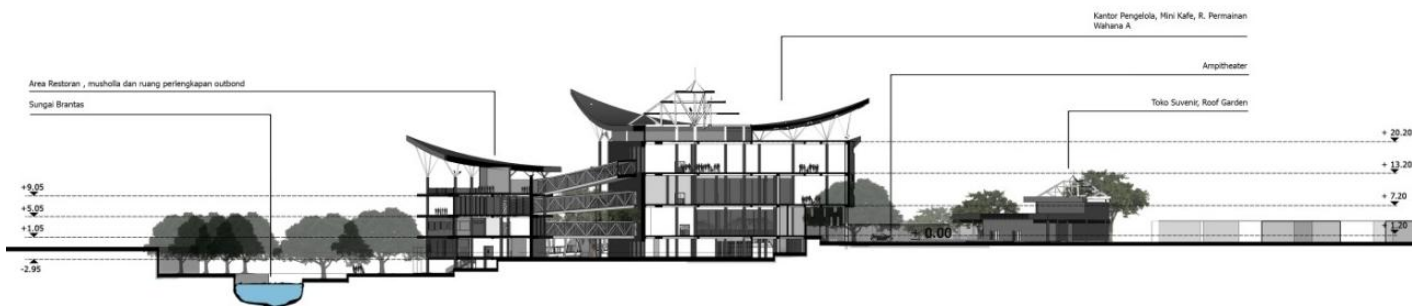
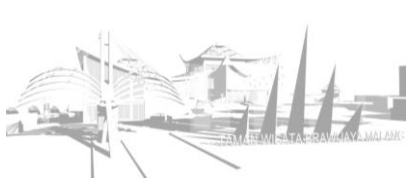
5.1 KONSEP GUBAHAN MASSA DAN RUANG LUAR



Penataan massa mengikuti garis batas lahan disisi Barat untuk mendapatkan view yang optimal ke arah sungai. Kontur lahan dinaikkan hingga sejajar dengan ketinggian jalan di sisi Barat. Zona ini digunakan sebagai area parkir dan sirkulasi kendaraan.

Massa bangunan diletakkan pada area yang tidak terdapat pohon eksisting. Massa bangunan souvenir disamarkan untuk mempertegas tiga massa yang ada di tengah lahan.

Untuk menyatukan bentuk bangunan yang memiliki garis tegas maka digunakan bentuk spiral pada bagian tengah massa. Ruang luar ditata dengan garis lengkung untuk lebih menonjolkan bangunan yang berbentuk segitiga. Ketinggian bangunan dibuat berbeda sehingga pada skyline terlihat massa bangunan yang naik turun secara dinamis. Massa yang berada lebih dekat dengan sungai dibuat lebih rendah. Naik turun bangunan mengikuti ketinggian kontur.

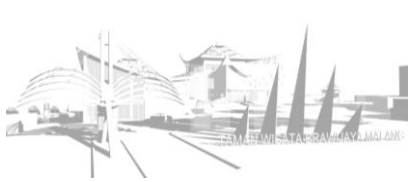


Beberapa spot ruang luar didesain untuk menghadirkan atraksi kepada pengunjung. Ketika pengunjung memasuki area taman wisata hingga wahana A suasana yang dihadirkan masih tenang. Namun pada area plasa pengunjung dapat menikmati air mancur yang dapat didekati secara langsung sehingga pengunjung dapat bermain-main dengan air mancur tersebut.



SERIAL VISION





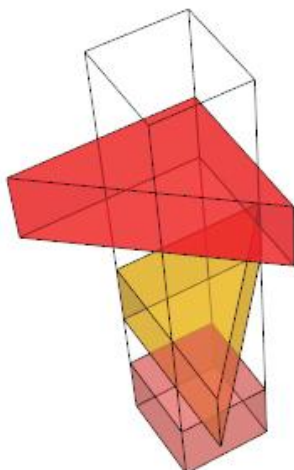
Pada saat pengunjung mencapai jembatan yang berada diatas kolam, pengunjung akan dikejutkan oleh air mancur yang muncul dari kanan-kiri jembatan. Sedangkan saat pengunjung mencapai pintu keluar, pengunjung akan disambut oleh air mancur.



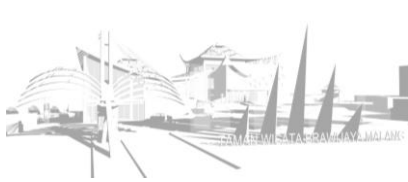
Ketika pengunjung berada di taman wisata pada malam hari, pengunjung akan disuguhi atraksi dari fasad bangunan yang dapat menyala berwarna-warni mengikuti pola yang sudah ditentukan.

5.2 KONSEP BENTUK/WUJUD

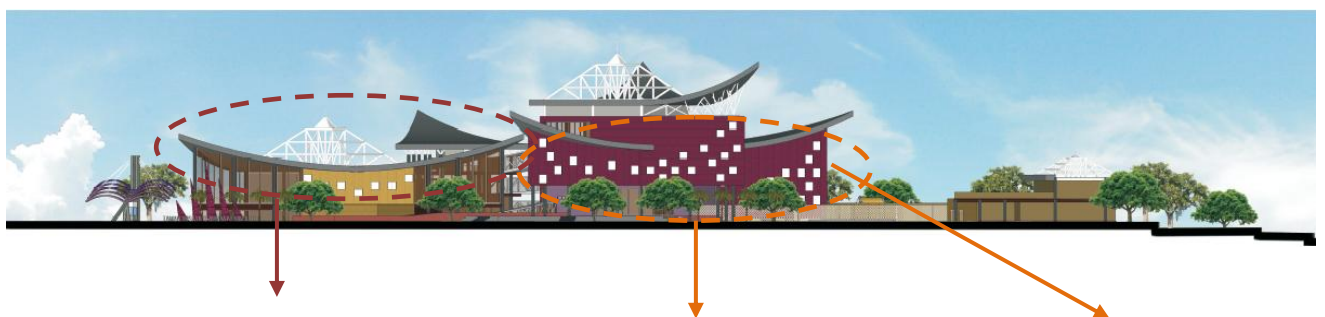
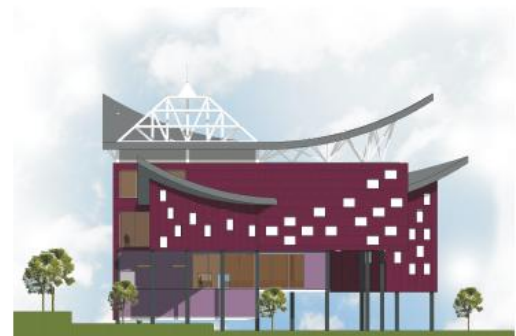
Konsep bentuk didasarkan pada karakteristik tema yang bersifat kontras dan dinamis. Penggunaan geometri segitiga karena segitiga bersifat dinamis. Segitiga mampu menunjukkan pergerakan melalui sisi runcingnya.



Segitiga ditumpuk dengan arah sudut runcing yang berlawanan. Kemudian disandingkan dengan bentuk persegi yang berfungsi untuk mempertegas bentuk segitiga. Persegi berfungsi sebagai pengikat massa segitiga.



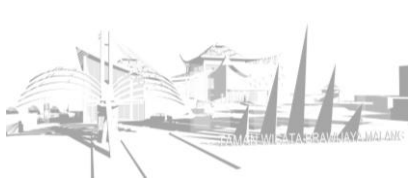
Persegi sebagai pengikat ditransformasikan menjadi rangka-rangka yang membentuk piramida. Tatahan rangka ini memberi kesan utuh pada massa bangunan dan juga sebagai elemen yang memperkuat bentuk segitiga yang seolah-olah menjorok keluar dari pusat. Bangunan utama menggunakan warna ungu sebab warna ungu mampu membangkitkan imajinasi dari penggunaanya. Penggunaan warna ini sesuai dengan objek wisata yang mana mengajak pengunjungnya untuk banyak berimajinasi melalui wahana permainan yang disajikan.



Atap yang dibuat melengkung untuk memberi kesan dinamis.

Pola persegi pada fasad ditata mengikuti siluet atap yang berbentuk lengkung dan berkesinambungan di sisi yang satu dengan yang lain.

Penggunaan pola persegi pada fasad yang memiliki sifat kaku untuk menegaskan siluet atap yang berbentuk lengkung.



5.2.1 KONSEP INTERIOR

Masing-masing wahana permainan memiliki tema yang berbeda-beda. Konsep interior dari masing-masing wahana menyesuaikan dengan tema yang diangkat pada tiap wahana. Tujuannya adalah untuk memberi kesan yang lebih nyata kepada pengunjung tentang permainan yang akan dimainkan oleh pengunjung.



Interior ruang antrian wahana
action cowboy

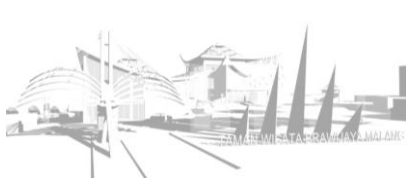


Interior ruang *pre-show* wahana
action cowboy

Gambar diatas memperlihatkan interior dari salah satu wahana permainan yang menyajikan petualangan *action cowboy*. Alur pengunjung sebelum menikmati wahana permainan adalah melalui ruang antrian dilanjutkan ke ruang *pre-show* baru kemudian menuju wahana permainan itu sendiri. Interior tematik ini diterapkan pada ruang antrian, *pre-show*, dan wahana permainan.

Dalam gambar terlihat nuansa warna dan material yang digunakan untuk interior disesuaikan dengan tema *cowboy*. Ruang antrian dibuat dengan latar kota tempat koboi tinggal. Material lantai berupa keramik berwarna abu-abu yang dibuat menyerupai jalan setapak. Pembatas antrian menggunakan tali tambang yang juga merupakan ciri khas koboi. Dinding bermotif papan kayu yang merupakan bagian dari eksterior bar tempat berkumpulnya koboi.

Sedangkan pada ruang *pre-show* suasana yang ingin dihadirkan adalah suasana di dalam bar tempat para koboi biasa berkumpul. Dinding dan lantai dibuat dengan motif papan kayu. Pada bagian tertentu di dinding terdapat perapian, bar, siluet koboi, dan aksesoris koboi yang ditempel vertikal pada dinding. Lampu yang digunakan merupakan lampu gantung dengan model klasik.

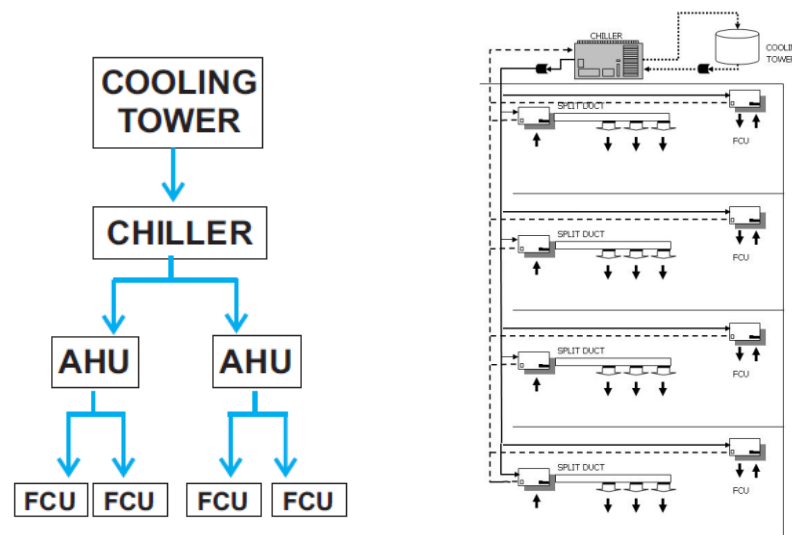


BAB VI

UTILITAS

6.1 PENGHAWAAN

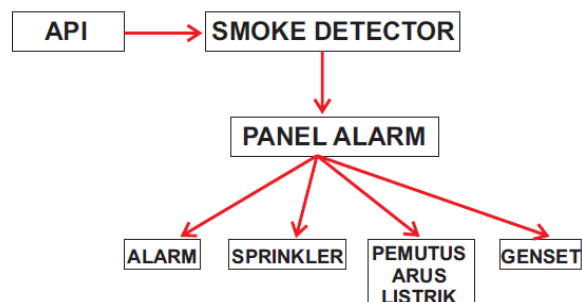
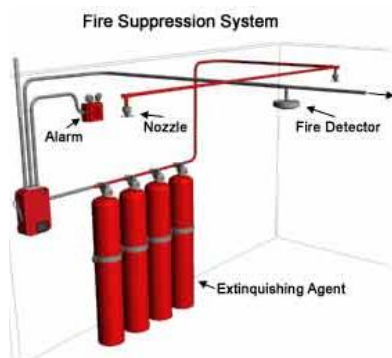
Penghawaan pada bangunan wahana menggunakan sistem AC central dikarenakan kebutuhan gedung akan pendingin buatan cukup besar dan waktu penggunaannya yang bersamaan. Pendingin yang digunakan oleh AC ini adalah yang berpendingin udara, menggunakan chiller. Untuk menyalurkan udara dingin atau udara yang kembali menggunakan pipa-pipa ducting dan berakhir pada *diffuser*.

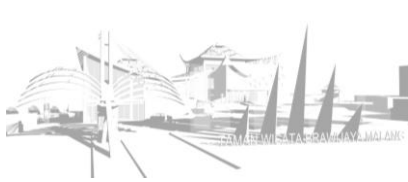


Ruang pengelola menggunakan AC split sebab waktu penggunaannya tidak bersamaan. Pada bangunan restoran dan toko souvenir menggunakan AC split dan penghawaan alami.

6.2 FIRE PROTECTION

Sistem pencegahan kebakaran menggunakan alat detektor asap yang akan mendeteksi kebakaran jika terdapat asap di dalam gedung kecuali untuk area dapur restoran.



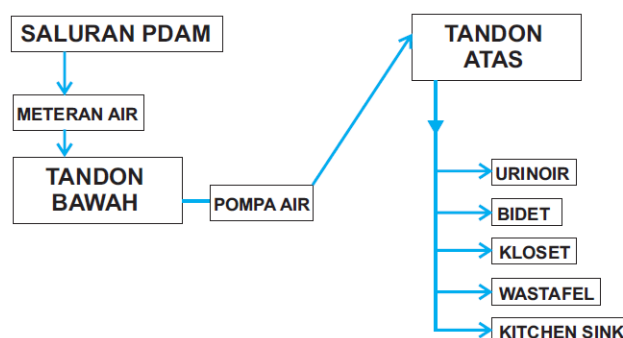


Untuk pemadaman api menggunakan beberapa alat :

- Sprinkler : sprinkler digunakan untuk memadamkan api dengan cara disiram atau memancarkan air dari atas, mampu menyirami cakupan area 30m². Sprinkler hanya akan menyala selama 30 menit, untuk memadamkan api kecil, namun untuk api yang lebih besar harus dipadamkan oleh hydrant ruangan atau pemadam kebakaran dari luar ruangan.
- Hydrant : hydrant ruangan disediakan untuk mengantisipasi kebakaran yang sudah menjalar sedikit lebih besar, sebab hydrant ruangan memiliki daya dukung selang dan juga kekuatan semprotan air yang lebih besar daripada sprinkler.

6.3 AIR BERSIH

Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *downfeed*. Sistem ini memerlukan pendistribusian air dari PDAM kemudian didistribusikan ke tandon bawah. Pompa sebagai reservoir memompa air dari tandon bawah menuju tandon atas yang ada di masing-masing bangunan. Dari tandon atas air bersih didistribusikan ke masing-masing *plumbing fixtures*.



6.4 AIR LIMBAH

Sistem penyaluran air kotor dialirkan menuju septic tank kemudian ke sumur resapan.



6.5 ELEKTRIKAL

Sumber listrik dari PLN diubah dulu tegangannya oleh transformator. Kemudian didistribusikan menuju ruang panel. Keperluan elektrikl diakomodir menggunakan ruang panel dan shaft listrik vertikal. Terdapat ruang genset yang terletak di area servis untuk mengantisipasi terjadinya listrik padam.

PLN→TRAFO→R. PANEL→BANGUNAN

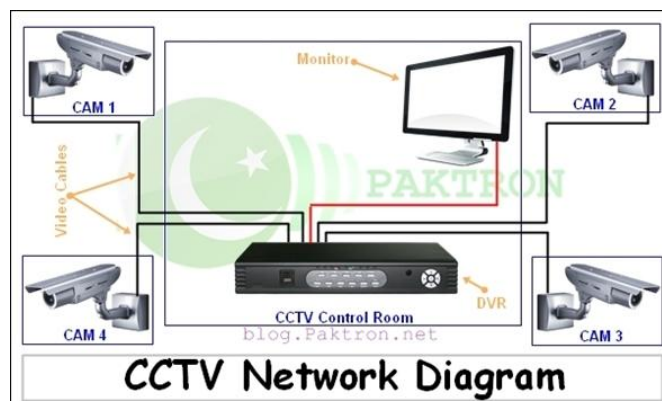
6.6 PENCAHAYAAN

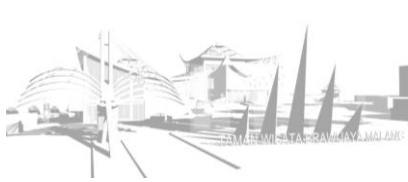
Pencahayaan yang digunakan pada bangunan menggunakan pencahayaan buatan. Pada area seperti lobby dan wahana permainan menggunakan lampu downlight. Selain itu pada malam hari fasad yang dapat menyala menggunakan lampu LED dekoratif.



6.7 KEAMANAN

Sistem keamanan pada bangunan menggunakan CCTV (Closed Circuit Television) baik internal maupun eksternal.



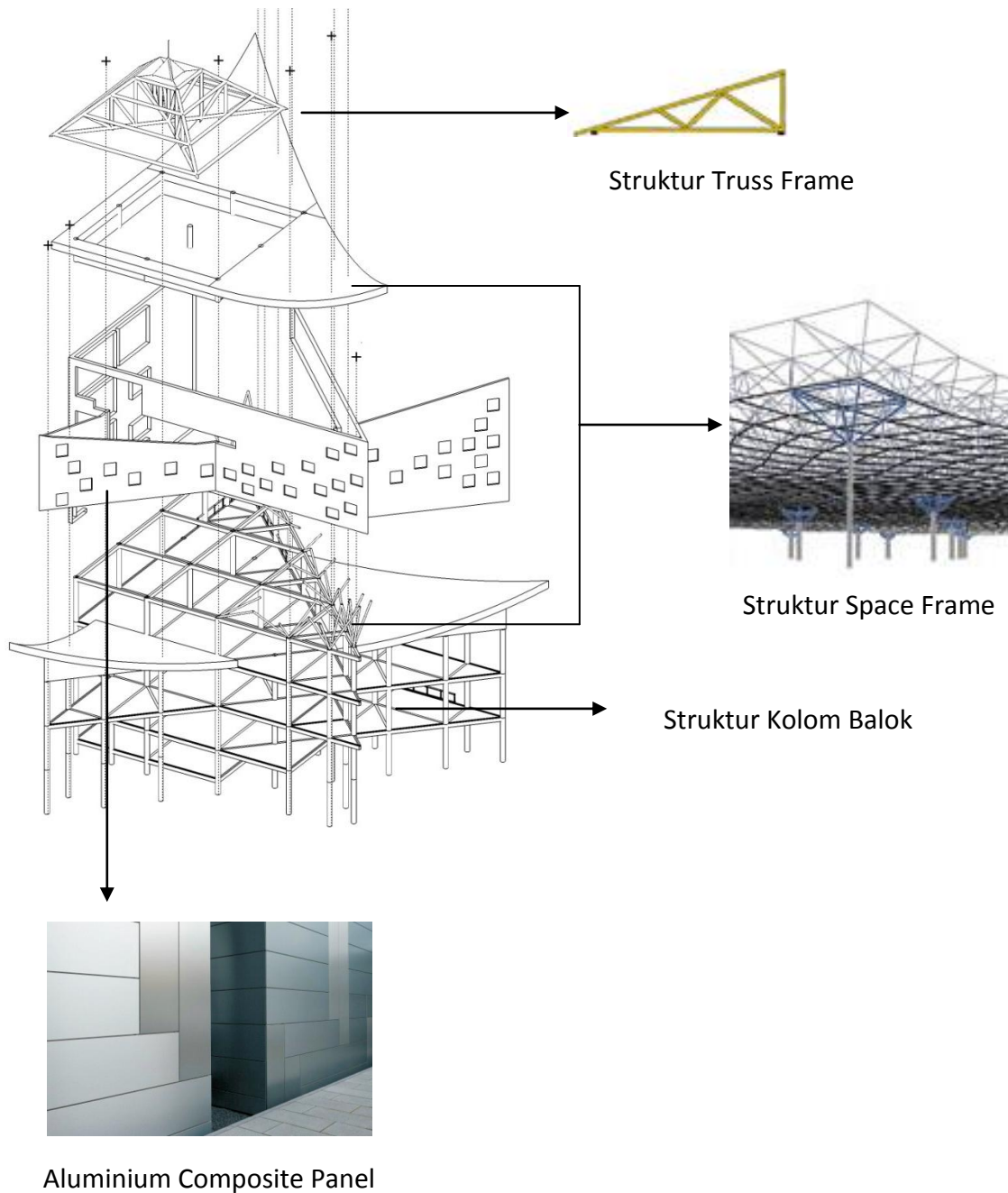


BAB VII

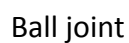
STRUKTUR

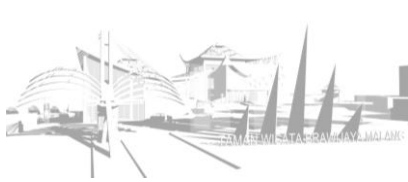
7.1 PENENTUAN SISTIM STRUKTUR

Sistem struktur bangunan menggunakan sistem kolom dan balok. Kolom yang digunakan merupakan kolom baja lapis beton dengan diameter 60 cm.



Pada atap yang melengkung rangka atap menggunakan struktur space frame untuk mendapatkan bentuk yang dapat melengkung ke atas. Rangka ini dibungkus menggunakan aluminium composite panel. Sedangkan bagian yang menopang atap ini berupa kolom yang bagian ujungnya berbentuk space frame.

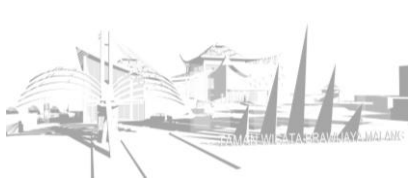




KRITIK DAN SARAN

Kritik dan saran yang diberikan oleh penguji untuk rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu diperdalam apakah objek rancang memang dibutuhkan oleh masyarakat sekitar atau tidak.
2. Perlu diperjelas arahan objek lebih ke indoor atau outdoor.
3. Terlalu banyak ide yang ingin dimasukkan ke dalam rancangan membuat rancangannya agak chaos.
4. Bagian atap sebenarnya menarik akan tetapi tidak diberi akses visual untuk dinikmati dari bagian dalam bangunan.
5. Proyeksi bidang segitiga pada bagian bawah (kolong bangunan) akan lebih baik jika diselesaikan dan diberi aktifitas dibawahnya.
6. Sistem struktur yang digunakan kurang efisien karena atap sudah menggunakan space frame maka tidak perlu menggunakan banyak kolom penopang di bagian lantai teratas.



DAFTAR PUSTAKA

Antoniades, Anthony C. 1992. *Poetics of Architecture*. New York : Van Nostrand Reinhold.

Ching, Francis D. K. 2007. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tata Letak Edisi ketiga*. Jakarta : Penerbit

Erlangga.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Pemerintah Kota Malang. 2011. *Rencana Detail Tata Ruang Kota Malang*. Malang :

BAPPEDA Kota Malang.

Tangoro, Dwi. 2000. *Utilitas Bangunan*. Jakarta : UI-Press.

White, Edward T. 2004. *Site Analysis Diagramming Information For Architectural Design*.

Florida : Architectural Media.

Zalukhu, Sukawati. 2009. *Panduan Dasar Pelaksanaan Ekowisata.pdf*. Nias : Dinas

Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Nias Selatan.

LAMPIRAN

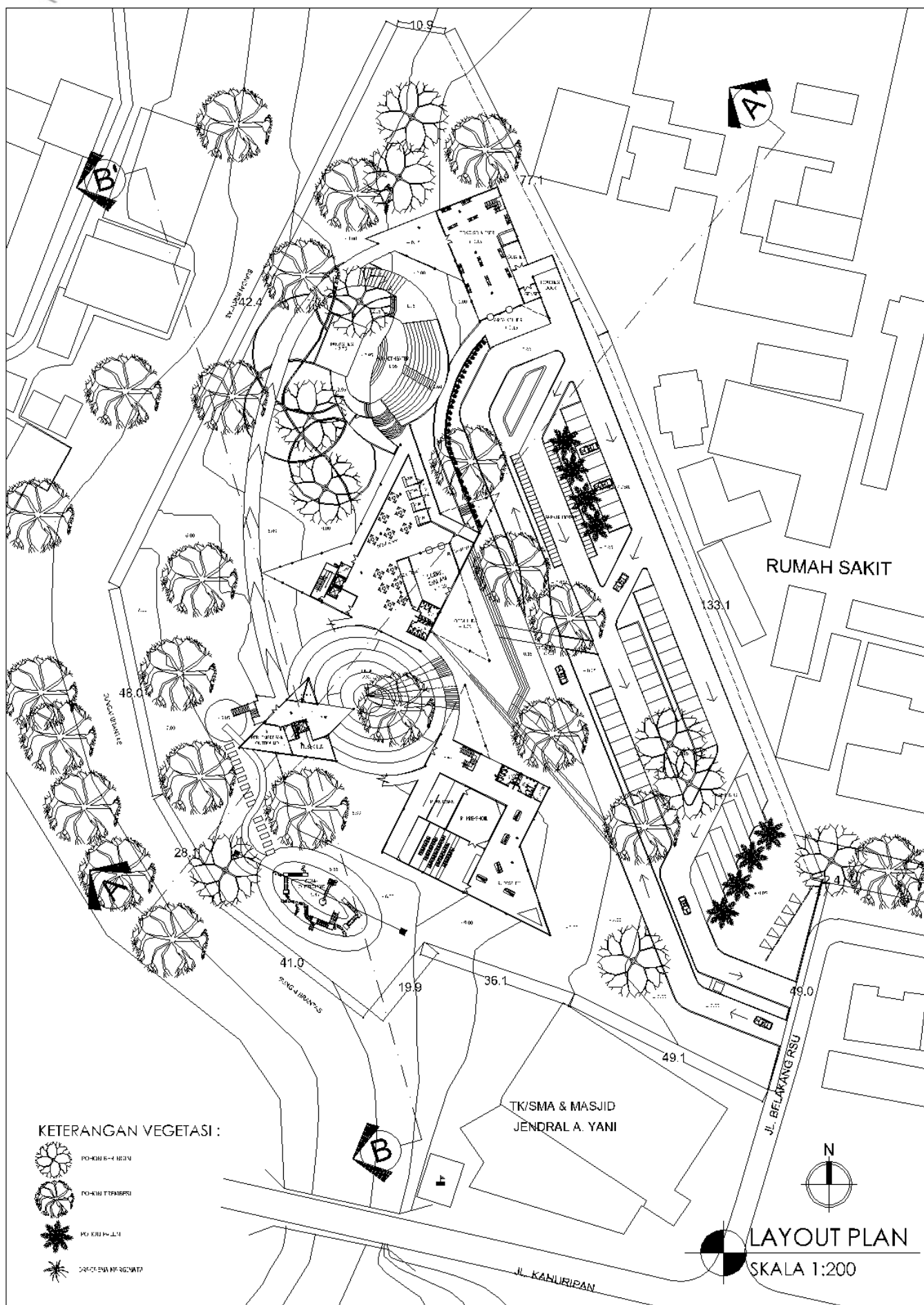
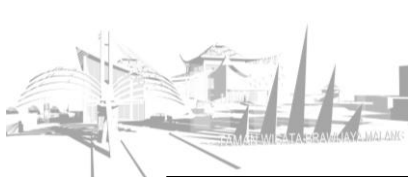


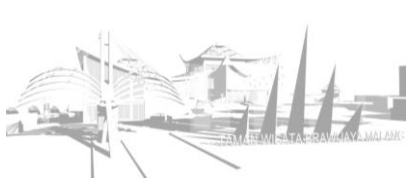
LEGENDA :


- A : WAHANA 4 DIMENSI
- B : WAHANA 4 DIMENSI
- C : RESTORAN
- D : ARENA OUTBOUND
- E : AMPHITHEATER
- F : TOKO SOUVENIR

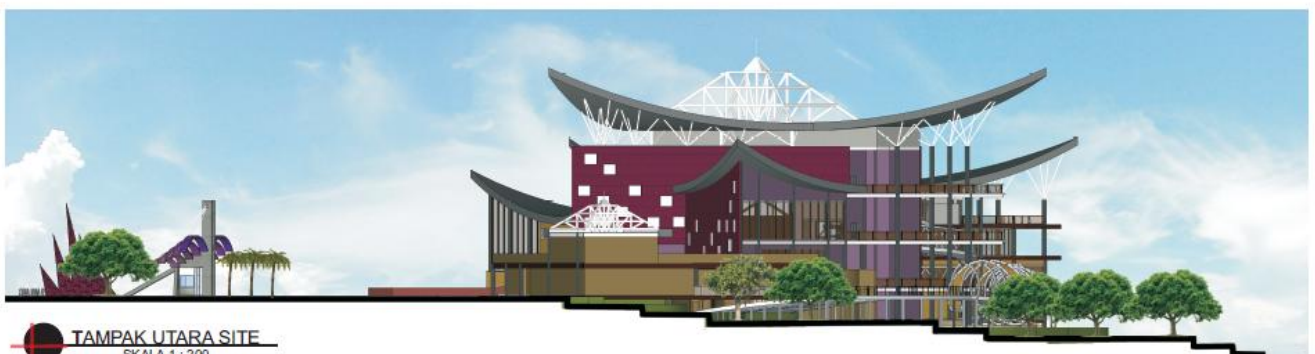



SITE PLAN
SKALA 1 : 500





 **TAMPAK SELATAN SITE**
SKALA 1 : 200



 **TAMPAK UTARA SITE**
SKALA 1 : 200



 **TAMPAK BARAT SITE**
SKALA 1 : 200

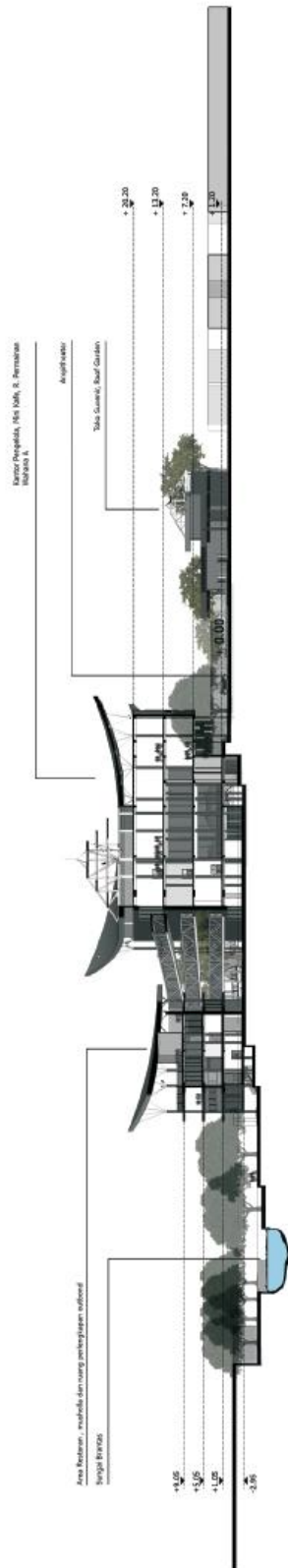


 **TAMPAK TIMUR SITE**



SERIAL VISION





POTONGAN A-A
skala 1:500

Area restoran, musholla,
ruang perlinggihan outbound

Jembatan

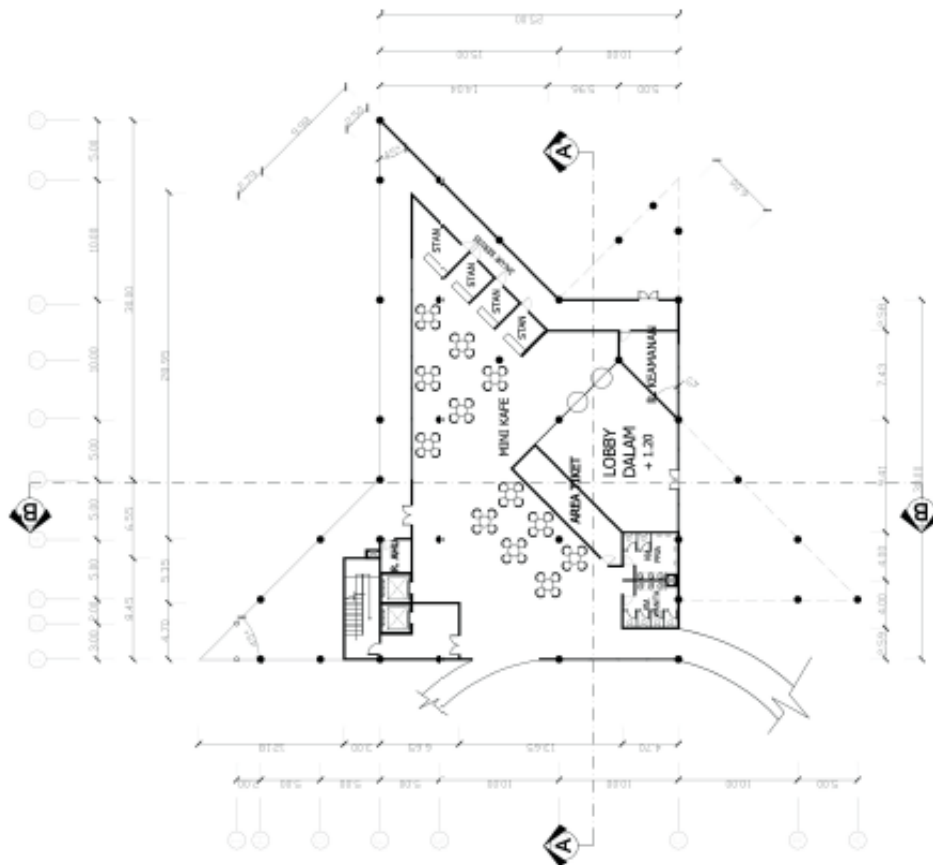
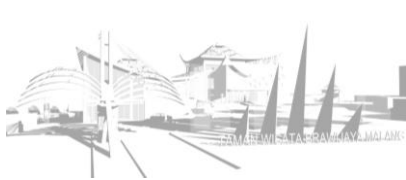
Sungai Brantas

Zona Outbound

+12.00

-1.00
-2.00

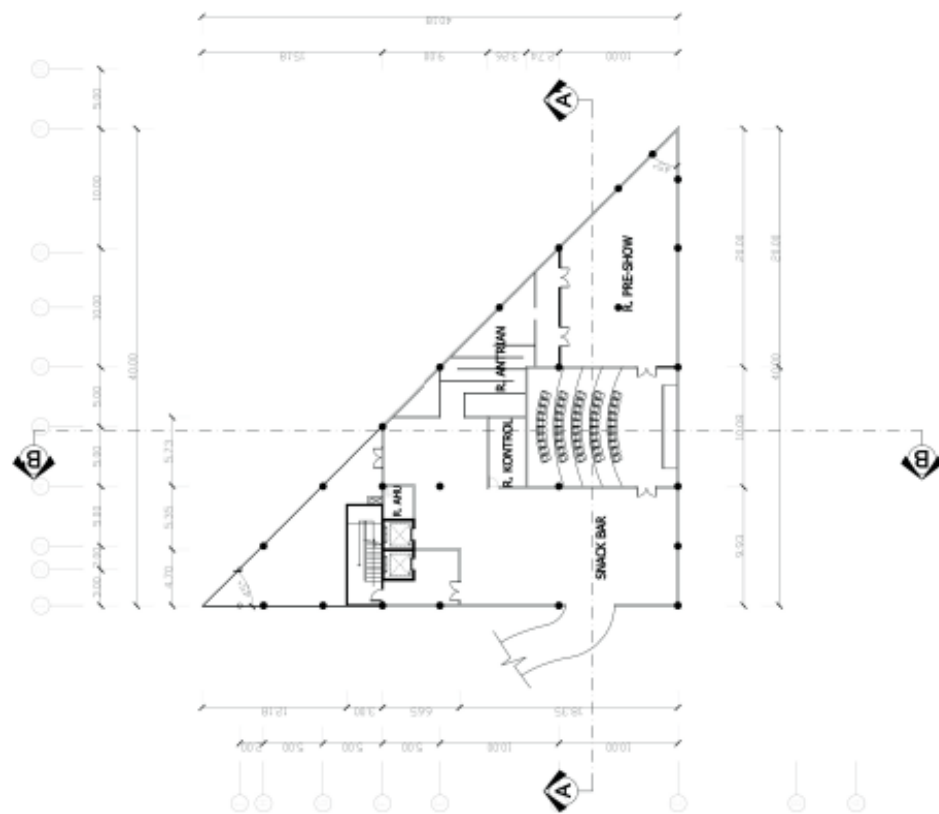
POTONGAN B-B
skala 1:500



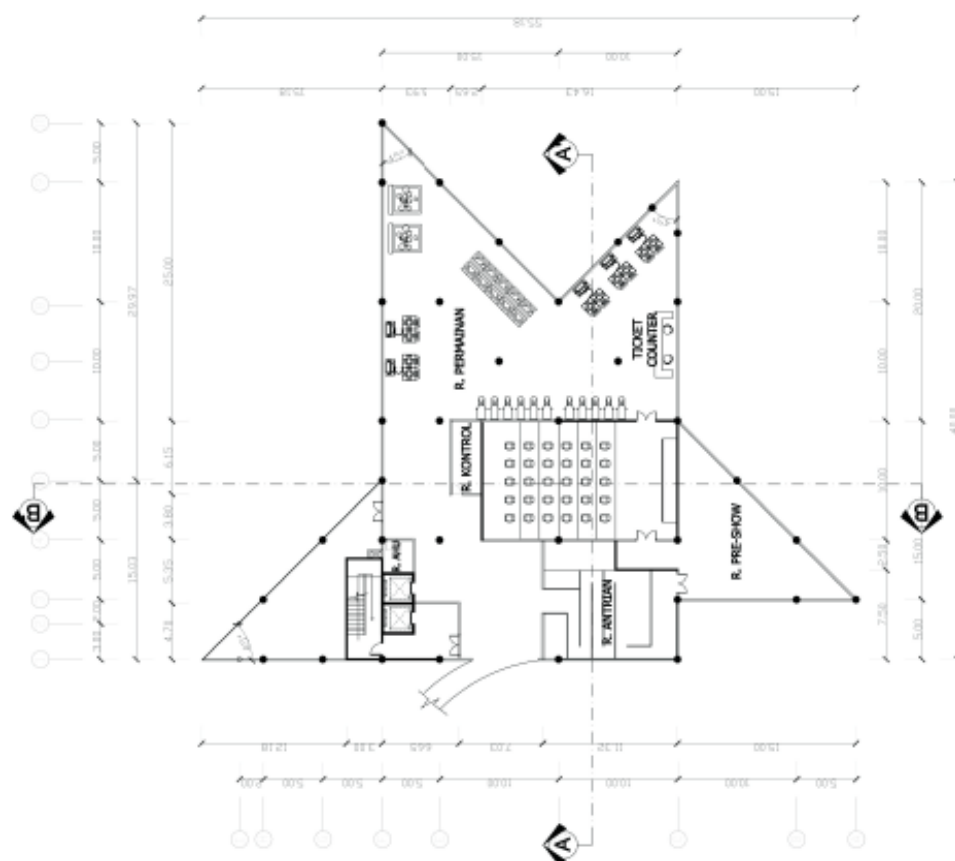
DENAH LT. 1 WAHANA A
SKALA 1:200



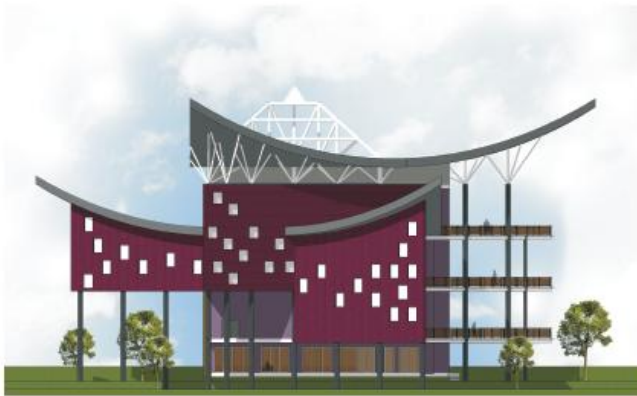
DENAH LT. DASAR WAHANA A
SKALA 1:200



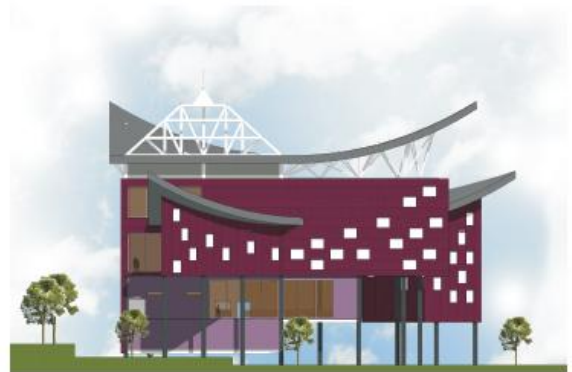
DENAH LT. 3 WAHANA A
SKALA 1:200



DENAH LT. 2 WAHANA A
SKALA 1:200



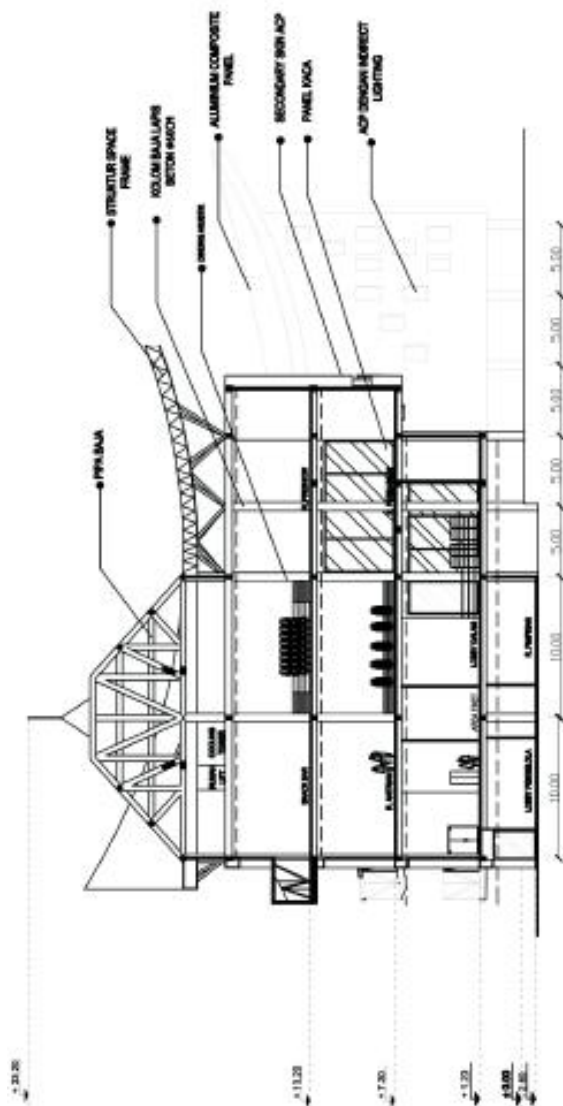
TAMPAK SAMPING KIRI
SKALA 1 : 200



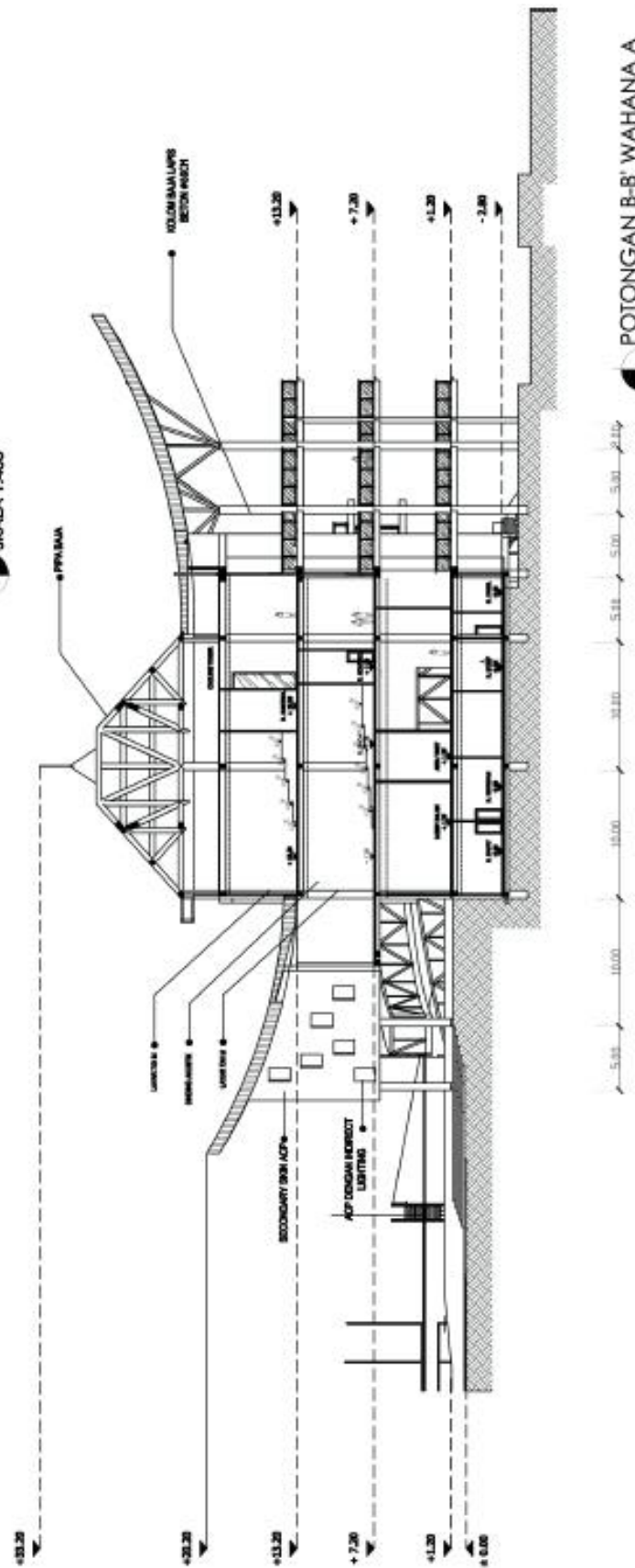
TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 200



BIRD EYE VIEW



POTONGAN A-A' WAHANA A
SKALA 1:400



POTONGAN B-B' WAHANA A
SKALA 1:400



Interior R. Antrian



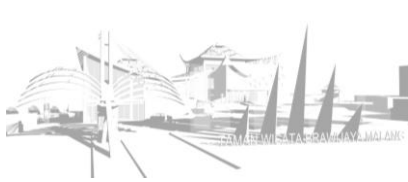
Interior R. Pre-show



Suasana Pertunjukan Air Mancur Menari



Atraksi Air Mancur ditengah Jembatan



BIOGRAFI



Nama	: PRIDANY WIDYA A
Tempat / Tanggal Lahir	: Jember, 23 Juni 1991
Agama	: Islam
Status	: Belum menikah
Alamat Asal	: Jalan Ciliwung no 41 Malang
Alamat Surabaya	: Bhaskara Utara B-8 Mulyosari
Telepon	: 085755222970
Email	: pridanywidya@yahoo.com

Pendidikan Formal

1995-1997	: TA Ar-Ridlo Malang
1997-2003	: SDN Purwantoro V Malang
2003-2006	: SMPN 3 Malang
2006-2009	: SMAN 4 Malang
2009-2010	: S1 Teknologi Industri Pertanian Universitas Brawijaya Malang
2010-2014	: S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Pengalaman Organisasi

- Staf Departemen Kewirausahaan Hima Sthapati Arsitektur ITS (2011-2012)
- Staf Departemen Hubungan Luar dan Pengabdian Masyarakat Hima Sthapati Arsitektur ITS (2012-2013)
- Anggota BPR V Jatim (2012-2013)
- Anggota Gastronome Arsitektur ITS (2012-Sekarang)

Pelatihan Dan Seminar

- ESQ Basic Training (5-6 Agustus 2010)
- LKMM Pra-TD FTSP ITS (26-28 November 2010)
- LKMM TD Arsitektur ITS (24-26 Februari 2012)
- Pelatihan Karya Tulis Ilmiah Arsitektur ITS (15-16 Januari 2011)
- Seminar Nasional Arsitektur Tanggap Bencana untuk Indonesia (8 Januari 2011)
- Seminar Nasional dan Workshop Lapas Ideal (17 September 2011)
- Seminar Nasional Kawasan Binaan Bagi Kaum Marginal (3 September 2012)
- Peserta FK TKI-MAI 28 Palembang (3-7 September 2012)